PLANESCAPE

Оглавление

Расы	*3*
Эпические черты	*8*
Расовые черты	*20*
Профессиональные черты	*24*
Новые силы	*28*
Таблица Дикой Волны	*31*
Чары на экипировку	*35*

Глоуминг

Затронутые планами существа, произошедшие от уроженцев материального плана и Плана Тени. Они любопытные существа, гордящиеся своим индивидуализмом. Глоуминги – бледнокожие маленькие гуманоиды с кошачьими глазами и темными пушистыми крыльями. Глаза имеют слегка овальные зрачки и отражают свет, подобно кошачьим. Это свойство заставляет их казаться при тусклом свете почти металлическими, хотя при обычном свете они выглядят серыми, серо-зелеными, серо-голубыми или серо-фиолетовыми. Их кожа от рождения люминесцентна, и у типичных глоумингов есть одна или несколько татуировок, создающих интересные эффекты, когда их кожа светится.

- **Маленький размер (Стойкость -1):** Рост глоуминга соответствует росту полурослика.
- **Полет:** Пушистые крылья глоумингов способны легко удерживать их в воздухе. Крылья глоумингов могут быть черными или любого глубокого оттенка коричневого или серого.
- **Ночное зрение:** Глоуминги способны видеть в сумерках без штрафов за освещение. В темноте они получают штраф -1. В кромешной темноте все штрафы сохраняются.
- **Люминесцентная кожа:** Их кожа от рождения люминесцентна, и они могут управлять ее свечением, выбирая степень освещения от отсутствия такового до столь же яркого, как факел. Не стоит забывать, что в таком случае они становятся отличной целью, прибавляя бонус +1 ко всем дистанционным атакам против них.
- **Крупный изъян: Любопытство**
- **Природная юркость:** (Начальная Маскировка d6)
- **Индивидуализм:** Ограничен любым не упорядоченным мировоззрением. Потратив *повышение*, вы способны отменить ограничение на своё мировоззрение.
- **Чувство порталов:** Глоуминги чувствуют порталы на расстоянии до 50 метров и точно определяют, куда они ведут, когда их увидят.
- **Природная худоба:** Глоуминги не могут брать черту «Бугай» и изъян «Полнота»

Аазимар

Благородные дети Верхних Планов, аазимары являются смертными, несущими остатки небесной крови в своих венах. Как и их небесные предки, аазимары чаще всего добры, великодушны и обладают чувством собственного достоинства. Они обычно живут среди людей, часто становясь героями и лидерами своих сообществ, поскольку постоянно борются за справедливость и процветание своих смертных родственников. Аазимары не имеют собственных государств, организаций или кланов, так как слишком малочисленны, чтобы их основать.

Аазимар выглядит как человек, кроме одной отличительной особенности, связанной с его необычным предком. Некоторые примеры этих особенностей (и предки, которые дают их):

+ Золотые глаза, Серебряные волосы, Изумрудная кожа (планетар).
+ Жемчужные глаза, перья в волосах, перья на плечах (небесный эворал, трубный архон).
+ Блестящие топазовые глаза, серебристая или золотая кожа (солар)

- **Стальная воля:** Аазимары стартуют с Характером d6, показывающим их непреклонную волю к борьбе со злом.
- **Темное зрение:** Аазимары способны видеть в сумерках без штрафов за освещение. В кромешной темноте они получают штраф -2 на все действия, связанные со зрением, а не -6. В абсолютной темноте зрение становится черно-белым, но всё равно позволяет четко видеть детали.
- **Вера в чудо:** Аазмиары стартуют с изначальным навыком Веры d6, даже если не обладают Мистическом Даром (Чудеса).
- **Обостренные чувства:** +2 к проверкам навыка Внимание
- **Небесный предок:** Аазимары ограничены только добрым мировоззрением. Потратив *повышение*, вы способны отменить ограничение на своё мировоззрение.
- **Расовый враг:** Аазиморов, как потомков жителей верхних планов, ненавидят жители нижних планов. -4 Харизмы при общении с танар’ри и баатецу.
- **Добродетель:** Пока у аазимара любое доброе мировоззрение, у него имеется изъян «Герой (крупный)». Изменив мировоззрение, аазимар сам выбирает, остается у него этот изъян, или нет. Да, это не справедливо к остальным расам, что за одно повышение Аазимары могут выкупить два изъяна.
  Но давайте относиться к потомкам небожителей лояльно, ведь их осталось так мало.

Тифлинг

Это существа, предки которых – изверги с нижних планов. Чаще всего это дьяволы или демоны. Тифлинги замкнуты, недоверчивы и склонны ко злу.

- **Адаптация:** Нижние планы – не гостеприимное место, и их жители (как и потомки жителей) приобрели природную защиту от опасностей этих планов. Тифлинги получают бонус +2 сопротивление эффектам окружающей среды.

- **Темное зрение:** Тифлинги способны видеть в сумерках без штрафов за освещение. В кромешной темноте они получают штраф -2 на все действия, связанные со зрением, а не -6.

- **Связь с Тьмой:** Тифлинг усилием воли может вызвать область магической тьмы, осуществив проверку Характера со штрафом -2, длящуюся не более 3 раундов. При провале тифлинг получает уровень усталости, проходящий после пары часов отдыха. Эффект аналогичен заклинанию Тьма (см. стр. 115 Дневника Авантюриста).

- **Демоническое происхождение:** Ограничены любым не добрым мировоззрением. Потратив *повышение*, вы способны отменить ограничение на своё мировоззрение.

- **Расовый враг:** Каждый тифлинг — потомок демона (Танар'ри) или дьявола (Баатецу). Они люто ненавидят друг-друга с начала времен, ведя бесконечную Войну Крови, затронувшую все нижние планы. При создании тифлинга игрок должен выбрать, потомок кого он является. На любое общение с другим видом демонов налагается штраф к Харизме -4 из-за подсознательной ненависти к ним, бурлящей в крови тифлинга. К примеру, если собеседник танар'ри узнает, что тифлинг потомок баатецу, то его отношение никогда не сможет подняться выше враждебности.

Слева направо:
Аазимар (с кровью солара), Тифлинг (с кровью демона), Огненный генази, Тифлинг (с кровью дьявола), Воздушный генази.

Генази

Генази – существа внутренних противоречий, хранящие в себе могущество Внутренних Планов. Предок чаще всего – джинн, ифрит, дао или марид (воздушный, огненный, земляной и водяной джин соответственно). Генази это живые существа из крови и плоти, но развив своё стихийное наследие способны перенимать образ и качества элементалей.

При старте Игрок должен выбрать, какую стихию он воплощает, и больше никогда не сможет изменить свой выбор.

- **Стихийное происхождение:** Генази получают силу «Управление Элементами», но способны управлять только той стихией, которую они воплощают в данный момент. Ключевой навык для этой силы – Характер. Для «Управления Элементами» у генази есть собственный пул пунктов силы (10 очков+1/час).

- **Внутренний хаос:** Генази ограничен любым не упорядоченным мировоззрением. Потратив *повышение*, вы способны отменить ограничение на своё мировоззрение.

- **Стихийное воплощение:** Каждый генази — вместилище стихийной энергии, дарующей ему особые силы.
  + Земляной. +1 стойкость. Врожденное «Управление Элементами» позволяет использовать «Подземный ход» за 1 пункт силы, но только для себя (см. стр. 115 Дневника Авантюриста). -1 к шагу.

  + Воздушный. Способность дышать в безвоздушной среде, а также иммунитет к ядовитым газам и удушению. Врожденное «Управление Элементами» позволяет использовать «Полёт» за 2/4 пунктов силы, но только для себя (см. стр. 116 Дневника Авантюриста). Штраф -1 к стойкости.

  + Водяной. Подводное дыхание. Плавание d10. Врожденное «Управление Элементами» позволяет использовать «Волна», где генази сам становится потоком воды, способным огибать союзников (см. стр. 111 Дневника Авантюриста). Штраф -1 к выходу из шока

  + Огненный. Поджигающее касание по собственному желанию, способное, при длительном воздействии, даже плавить металл. Броня против огня 2. Врожденное «Управление Элементами» позволяет использовать «Разрушительное поле» наносящее противникам огненный урон (см. стр. 118 Дневника Авантюриста). Штраф -1 стойкость.

Гитзерай

Гитзераи — гуманоидные существа примерно человеческих пропорций (несколько более худые и высокие). От людей их отличает кожа, имеющая желтоватый или зеленоватый оттенок (часто с большим числом пигментных пятен), отсутствие подкожного жирового слоя (из-за чего любой гитзерай кажется сухопарым по людским меркам, а его мускулы ясно очерчены), заостренные уши и маленький, почти незаметный нос. Глаза у гитзераев имеют серый или желтоватый цвет, белки в них почти незаметны. Волосы гитзераев обычно тёмные или рыжие, но большинство взрослых гитзераев бреет головы. Средний рост гитзерая — около 185 см, вес — около 70 кг.

На взгляд чужака, гитзераи — замкнутые и малоэмоциональные существа. В самом деле, гитзераи настороженно относятся к иным народам (хотя не считают их «низшими расами», как их родичи гитьянки), аскетичны в быту и в той же мере не терпят словесных излишеств. Гитзераи не склонны говорить два слова там, где можно обойтись одним или помогать тому, кто не хочет помочь себе сам, из-за чего имеют репутацию жутких упрямцев. Тем не менее, гитзераи весьма эмоциональны — просто не приучены демонстировать свои страсти.

- **Путь к совершенству:** Гитзераи стартуют с Характером d6, олицетворяющим жесткую самодисциплину и тягу к самосовершенствованию.

- **Акробат:** +2 ко всем проверкам Ловкости при акробатических маневрах (включая маневра уловки) и +1 к Защите, и если нет штрафов за нагрузку.

- **Самодисциплина:** Гитзераи ограничены любым не Хаотичным мировоззрением. Потратив *повышение*, вы способны отменить ограничение на своё мировоззрение.

- **Расовый враг (-4 к харизме при общении с гитиянки и иллитидами)**: После восстания, освободивший народ гитов от тирании иллитидов, их общество раздробилось на две ветви, впоследствии ставшими двумя расами. Гитзераи ненавидят гитиянков, своих двоюродных братьев, обвиняя их в следовании простому пути террора и разрушения. Те отвечают им взаимностью, обвиняя в извращении идеалов восстания.

- **Псионический дар:** Даже обычный, нетренированный гитзерай обладает небольшим набором инстинктивно применяемых псионических способностей. Они стартуют с навыком *Псионика* d6, даже если не владеют *Мистическим даром (Псионика)*.

- **Природная худоба:** Гитзераи не могут брать черту «Бугай» и изъян «Полнота».

Новые черты

Эпические черты

Эпические черты работают также, как и профессиональные черты лишь с той разницей, что они отображают не просто специализированные навыки и знания персонажа – они отражают его жизненное предназначение. Вы не способны брать несколько разных эпических черт (Нельзя быть одновременно Владыкой Слизи и Избранником Хаоса), а также не можете отказаться от них без детального объяснения ведущему, каким образом это получилось. Эти черты ключевым образом повлияют на развитие персонажа, его отношения с окружающими и всю его судьбу.

Не смотря на жесткие ограничения и высокие требования, эпические черты предоставляют игроку более широкие преимущества, чем большинство черт из Дневника Авантюриста, в итоге ставя его наравне с такими сверхъестественными существами, как ангелы или демоны.

Дикий маг

Требования: *Закаленный, Мистический дар (Магия), Магия d8+, Везение, Любое не упорядоченное мировоззрение*

Ваша кровь бурлит от неконтролируемой энергии хаоса. Вы приобрели дар по наследству, пережили заражение эмбрионом слаада, или родились в месте, где планарные вихри наделили вас энергией хаоса – главное, что вы научились высвобождать эту энергию в виде Дикой Волны.

Взявший эту черту Дикий маг приобретает возможность использовать аспект Хаоса.

Хаос

- **Хаотическая душа**: Если сила наносит фиксированный урон, можно уменьшить тип игральной кости на одну *ступень,* но добавить дополнительную кость при проверке урона.
  (Например, 3d4 вместо 2d6 при сотворении заклинания Стрела)

- **Дикая волна**: Если при чтении заклинаний Дикий маг получает 1 на игральной кости, соответствующей его навыку Магии (независимо от результата на диком кубике), он не получает эффект магической отдачи, вместо этого случайно вызывая Дикую Волну. Дикий маг бросает кость d100, чтобы узнать, какой эффект Дикой волны сработает.

Алиенист

Требования: *Закаленный, Мистический дар (Магия), Магия d6+, Знание: Оккультизм d6+, Бдительность, Любое не доброе мировоззрение*

Алиенисты видят в магии торжество разума над банальными ограничениями пространства, времени и измерений. Дальнее пространство существует вне времени и столь далеко от материального мира во всех смыслах, что один взгляд в него способен свести с ума. Но тем, кто готов и способен слушать, чудовищные обитатели этого места нашептывают страшные тайны мироздания.

Общаясь с Дальним пространством, ваш разум неизбежно изменяется. Вы приобретаете изъян Боязнь (малая), связанную с тем или иным типом существ на выбор ведущего (рекомендуются птицы, змеи, насекомые) и получаете штраф -2 ко всем действиям, когда видите объект фобии. Но вместе с этим вы приобретаете черту «Защита безумца от сверхъестественного». Её эффект работает независимо от черт «Защита от сверхъестественного» и «Защита от сверхъестественного», складываясь с ними, но также вы получаете штраф -2 к Харизме из-за странного поведения.

Параллельно с душевной трансформацией идет трансформация телесная. Существа, призываемые вами с помощью силы «Призыв союзника» приобретают ужасающие, псевдоестественные черты. Все противники, впервые увидевшие такое существо осуществляют проверку страха со штрафом -2. Также ваша Броня повышается на 1, так как вы уже не являетесь исключительно материальным существом. Считается, что броня покрывает всю поверхность тела.

Алиенист+

Требования: *Ветеран, Алиенист, Оккультизм d10+, Любое не доброе мировоззрение*

Продолжая постигать запретные знания, ваше тело и разум искажаются до неузнаваемости под влиянием Дальнего пространства. Штраф к харизме возрастает до -4, а мелкая боязнь перерастает в крупную. Само ваше тело начинает приобретать псевдоестественные черты. Видимая часть трансформации выбирается игроком— обычно это небольшое щупальце, дополнительный глаз, непонятный кусок плоти или иная дополнительная часть тела. Алиенист не контролирует физическое отличие, и оно не может помочь в бою. Это отличие дает навыку Запугивание бонус +2.

Ваше тело перестает стареть, а вы становитесь планаром, увеличивая бонус к Броне до +2 и теряя необходимость в пище и воде. Вы полностью игнорируете штрафы за ранения и усталость, так как абсолютно отрываетесь от материального мира. Эффекты кровотечения работают на вас как обычно, а усталость способна довести до состояния при смерти.

Ученик Дракона

Требования: *Закаленный, Мистический дар (Магия), Магия 6+, Выносливость d8+, любая не затронутая планами раса*

Известно, что некоторые драконы могут принимать облик гуманоидов и даже вступать с ними в любовную связь. Иногда от таких союзов рождаются дети, потомки которых даже в сотом поколении гордятся тем, что в них течет кровь дракона. Обычно это не придает им каких-то особых качеств, но некоторые используют свои волшебные силы для того, чтобы пробудить в себе кровь дракона и реализовать связанные с ней возможности.

Вы выбираете цвет дракона-предка, и не уже никогда не сможете его изменить. Пробуждая силу драконьей крови, вы обретаете оружие дыхания, подобно дракону. Вы получаете силу «Поток», независимую от вашего списка заклинаний с ключевым навыком *Стрельба* для использования. От цвета дракона-предка будет зависеть типа урона от оружия дыхания, и дыхание не затрачивает пункты силы. Использовать оружие дыхания можно каждые два часа. Последователь дракона начинает изменять свой облик и более походить на своих предков-драконов. Его кожа покрывается маленькими, практически незаметными, радужными чешуйками. Это повышает его Броню на 1. Считается, что броня покрывает всю поверхность тела.

Белый – холод Синий – электричество
Зеленый – яд Черный – кислота
Красный – огонь

Ученик Дракона+

Требования: *Ветеран, Ученик Дракона, Выносливость d10+*

По мере того как в последователе красного дракона начинает все сильнее проявляться влияние драконьей крови, проявления его способностей значительно увеличиваются. Чешуя также предоставляет еще 3 ед. брони против вида энергии, свойственного дракону-предку (или +3 к спасброску от Яда, если предок зеленый дракон). Также из вашей спины вырастают перепончатые крылья дракона, и вы приобретаете способность к временному полету. В конце каждого передвижения вы должны приземлиться. Травмы корпуса также повреждают крылья, что лишает вас способности к полету, пока травмы не будут исцелены. Ваша продолжительность жизни увеличивается на 200 лет.

Вы могущественнее любого смертного, и знаете это. Из-за упоительного чувства могущества вы получаете изъян «Самоуверенность (крупный)».

Бледный Мастер

Требования: *Закаленный, Мистический дар (Магия), Магия 6+, Знание: оккультизм d6+, Хладнокровие, Любое злое мировоззрение*

Маги, желающие управлять смертью, становятся бледными мастерами. Теми, кто черпает могущество из источника особых знаний, и получают в свое распоряжение их мрачную силу. Всё глубже погружаясь в потусторонний мир, бледные мастера всё больше становятся похожими на нежить.

Вы получаете усиленную силу «Зомби», даже если не соответствуете его требованиями. Цена этой силы снижается до 2 пунктов силы. Усиленная версия способна призывать не только зомби, но и скелетов. Для этого вам необходимы компоненты – мертвое тело или горсть костяной муки (около 100 гр) на одного скелета. Скелеты появляются безоружными.

Смотрите *параметры* зомби и скелета в бестиарии, на стр. 141

Бледный Мастер +

Требования: *Ветеран, Бледный мастер, Знание: оккультизм d10+*

Вы настолько глубоко познали смерть, что перестали быть живым существом. Вы не являетесь полноценной нежитью, жизнь в вас поддерживает не темный ритуал, подобно не-жизни личей. Но окружающие вряд ли поймут ваши заигрывания со смертью, и вы получаете штраф -2 к харизме.

Вы частично становитесь нежитью со всеми преимуществами и недостатками:

- Вы получаете +1 к базовой стойкости
- Заклинания, повреждающие нежить, также воздействуют и на вас. Исцеляющие заклинания наносят вам ранения вместо лечения.
- Вы теряете необходимость в дыхании, пище и воде, ваше тело перестает стареть. Вас невозможно отравить или заразить. У вас не будет кровотечения.
- Вы игнорируете штраф за одно ранение.

Владыка Слизи

Требования: *Закаленный, Мистический дар, Ловкость d8+, Сверхъестественный навык 6+, Знание: Внутренние планы d6+*

Внутренние планы способны даровать силу тем чародеям или жрецам, которые осмелятся её забрать. Владыка Слизи черпает силу из Плана Грязи, но не получает от него покровительства, как если бы поклонялся какому-либо внешнему плану. Вместо этого владыка слизи приобретает качества слизи и становится одним из них. Сближаясь со слизнями, вы постепенно удаляетесь от мира гуманоидов, и получаете штраф -2 к харизме.

Вместе с этим происходит физическая трансформация. Ваша кожа начинает выделять различную слизь по вашему желанию. Липкое прикосновение позволяет неограниченно ходить по стенам, прилипая к ним всей поверхностью кожи. При желании владыка слизи может выделять кислотную слизь, которая при прикосновении наносит 1d6 кислотного урона.

Владыка слизи может использовать для своих заклинаний только аспект кислоты.

Владыка Слизи+

Требования: *Ветеран, Владыка Слизи, Знание: Внутренние планы d8+*

Вы становитесь всё более нелюдимым, неуверенным в себе, обитая в удалённых глубинах и водя компанию только с безмолвной слизью, что делает невозможным получение для вас любых *Лидерских и Социальных черт*. Лидерские и социальные черты, которые уже имеются у вас, не работают.

Вскоре ваше тело становится более пластичным, сначала лицо (вы получаете навык маскировки, равный кости вашего сверхъестественного навыка), потом всё тело (вы становитесь способны просачиваться сквозь щели шириной от 2,5 см). Вместе с полным переходом к полноправному представителю семейства живой слизи вам предоставляется иммунитет к целому списку эффектов: ядам и болезням, кровотечению, путам, воздействиям окружающей среды (кроме холода), захвату, урону от падения и естественному старению.

Домен Лимбо

Требования: *Новичок, Мистический дар (Чудеса), Вера d8+, Характер d8+, Знание: Внешние планы d6+, Любое хаотичное мировоззрение*

Жрецы, Паладины и прочие служители способны быть представителями множества сверхъестественных сил или абстрактных идей. Если жрец является поборником идеи анархизма и верховенства свободы, ему дарует сила изменчивого хаоса Лимбо.

Ваше «Управление Элементами» усиливается. Усиленная версия способна влиять на любые материальные объекты, изменяя их форму, агрегатное состояние и даже материал, из которого они изготовлены. Границы устанавливает ведущий, но полет воображения всегда приветствуется. Сложность проверки *Веры* зависит от сложности трансформации.

- **Хаотическая отдача**: У жрецов Лимбо нет Кризиса Веры. Если при чтении заклинаний жрец получает 1 на игральной кости, соответствующей его навыку Веры (независимо от результата на диком кубике), он кидает d100, чтобы узнать, какой эффект хаотической отдачи сработает.

Паладинов, вставших на путь чистого хаоса, называют Анархами.

На картинке сверху: синий, красный, зеленый и серый слаады

Домен Лимбо+

Требования: *Закаленный, Домен Лимбо, Знание: Внешние планы d10+*

Избранник Лимбо меняется под воздействием плана-покровителя. Его зрачки растягиваются по горизонтали, становясь похожими на жабьи, а глаза загораются золотистым огнем, предоставляя Воину Хаоса Ночное Зрение. Становясь всё более похожим на коренного жителя Лимбо, жабаподобного слаада, персонаж получает способность Медленной Регенерации, позволяя проводить проверку естественного выздоровления каждые сутки и таким образом даже отращивать конечности. Исцеленные таким образом ранения переводятся в уровни усталости от голода.

Но такая приверженность идеям беспорядка не остается незамеченной. Ваш безусловно хаотичный персонаж получает штраф -2 к Харизме при общении с упорядоченными персонажами, и -4 к харизме при общении с планарными существами порядка (архонами, модронами или дьяволами).

Домен Механуса

Требования: *Новичок, Мистический дар (Чудеса), Вера d8+, Характер d8+, Знание: Внешние планы d6+, Любое упорядоченное мировоззрение*

Жрецы, Паладины и прочие служители способны быть представителями множества сверхъестественных сил или абстрактных идей. Если жрец является поборником идеи высшего порядка и верховенства закона, ему дарует сила механистической утопии Механуса.

Потратив фишку жрец может приобрести Разум Механуса — временно гасящего все эмоции и делающий жреца холодно-расчетливым. Это позволяет провести следующую проверку *Веры, Расследования, Внимания или Ремонта,* добавив к ней максимальное значение кости навыка. (Добавить к проверке Ремонта 6, при Ремонте d6)

Паладинов, вставших на путь абсолютного порядка, называют Карателями.

На картинке сверху, слева направо: монодрон, дуодрон, квадрон, модрон ренегат, тридрон и пентадрон

Домен Механуса+

Требования: *Закаленный, Домен Механуса, Знание: Внешние планы d10+*

Избранник Механуса меняется под воздействием плана-покровителя. Некоторые части тела на усмотрение игрока приобретают вкрапления из металла, а внутренние органы заменяются на часовые механизмы. Теперь ваши ранения можно исцелять, используя навык *Ремонта* (навык Лечения всё еще действует, как обычно, как и магическое исцеление), который можно использовать и после Золотого Часа. Вы частично становитесь механизмом со всеми преимуществами и недостатками:

- Вы получаете +1 к базовой стойкости
- Вы идете ко дну, как топор. Ваш навык Плавания становится d4-2.
- Вы теряете необходимость в пище и воде, ваше тело перестает стареть. Вы приобретаете невосприимчивость к *Запугиванию* и *Провокации*, а также прибавляете +2 ко всем проверкам страха.
- Вы игнорируете штраф за одно ранение, как если бы у вас была черта «Стальные нервы». Черта «Стальные нервы» не складываются с этой особенностью.

Но такая приверженность соблюдениям правил не остается незамеченной. Ваш безусловно законопослушный персонаж получает штраф -2 к Харизме при общении с хаотичными персонажами, и -4 к харизме при общении с планарными существами хаоса (эладринами, слаадами или демонами).

Воин Доблести

Требования: *Закаленный, Мистический дар (Чудеса), Вера d8+, Драка d6+, Стальные нервы, Любое не упорядоченное доброе мировоззрение*

Жрецы, Паладины и прочие служители способны быть представителями множества сверхъестественных сил или абстрактных идей. Если жрец считает боевую доблесть высшей благодетелью, а честь воина – выше жизни, ему даруется сила героических владений Асгарда.

Вы получаете +2 к проверкам *Характера* против страха, а также быстро оправляетесь от ран. При проверках лечения (навыка Лечение или магического лечения) лекарь не получает штрафы за ваши ранения. Исцеляясь самостоятельно вы получаете только штрафы к навыкам за собственные ранения как целитель, но не получаете штрафы за исцеления себя, как цели. Также, ваш «Золотой час» ограничен 24 часами.

Паладинов, вставших на путь доблести, называют Мстителями.

Воин Тирании

Требования: *Закаленный, Мистический дар (Чудеса), Вера d8+, Драка d6+, Командный голос, Любое не хаотичное злое мировоззрение*

Жрецы, Паладины и прочие служители способны быть представителями множества сверхъестественных сил или абстрактных идей. Если жрец считает подчинение важнее сострадания, и что законы нужны лишь для достижения целей, ему даруется сила адских полей битв Ахерона.

Вы получаете черту «Властность» (увеличение командного радиуса на 5 клеток), которая складывается с

чертой «Сила личности».

В вашем присутствии противники получают штраф -1 на использование навыков *Драка*, *Стрельба*, и на навыки, связанные с *Мистическим Даром*.
Паладинов, вставших на путь тирании, называют Черными Стражами.

Воин Резни

Требования: *Закаленный, Мистический дар (Чудеса), Вера d8+, Драка d6+, Беспощадный, Хаотично-злое мировоззрение*

Жрецы, Паладины и прочие служители способны быть представителями множества сверхъестественных сил или абстрактных идей. Если жрец уважает только силу и не считается с нуждами других, ему даруется сила бесконечных слоев Бездны.

Ваше заклинание «Исцеление» усиливается. Теперь его можно применить к противникам посредством касания, нанося им ранения вместо лечения ранений. Вместо того, чтобы давать штрафы, ранения цели дают бонус к вашему броску сверхъестественного навыка.

Паладинов, вставших на путь резни, называют Осквернителями.

Воин Справедливости

Требования: *Закаленный, Мистический дар (Чудеса), Вера d8+, Драка d6+, Командный голос, Упорядоченно-доброе мировоззрение*

Жрецы, Паладины и прочие служители способны быть представителями множества сверхъестественных сил или абстрактных идей. Если жрец считает общее благо важнее собственного, а закон воплощением справедливости, ему даруется сила семи горных Небес Целестии.

Выше заклинание «Поддержка» усиливается. Вы способны использовать «Поддержку» в своем командном радиусе свободным действием. Можно охватить до 5 дополнительных целей, используя соответствующее количество *пунктов силы* (Или за каждую дополнительную цель накладывается складывающийся штраф -1 при использовании системы чудес из Мертвых Земель)

Паладинов, вставших на путь справедливости, так и называют паладинами. Невероятно, но факт.

Расовые черты

Расовые черты похожи на черты предыстории, но работают иным образом. Расовые черты подразумевают, что в крови персонажа есть некая сверхъестественная сила, потенциал которой возможно раскрыть путем длительных тренировок или особых ритуалов. Вы далекий потомок ангела или джинна, в детстве вы упали в котел с волшебным зельем, или вы родились под счастливой звездой – эта сила уже есть в вашей крови, и её потенциал еще раскрыт не до конца.

Чаще всего расовые черты усиливают расовые способности определенных рас, но могут также и развивать способности, приобретенные после рождения.

Ветрокрылый

Требования: *Новичок, Крылья*

Используя крылья, ваш шаг возрастает на 2 ед., а для бега вы используете d12.

Чувство порталов

Требования: *Новичок, особые условия*

Вероятно, вы глоуминг, и способность чувствовать порталы вы впитали с молоком матери. Но подобные таланты могут открыться и у других рас, причем самым неожиданным образом. Вы могли случайно проглотить детектор порталов, получить дар от своего бога или стать объектом сложного ритуала.

Вы чувствуете все порталы на расстоянии 50 метров, примерное направление и расстояние до них, если они не скрыты магическим образом. Если эта черта берется не глоумингом, то игрок должен объяснить ведущему, как он приобрел столь необычный талант.

Чувство порталов+

Требования: *Новичок, Чувство порталов, Смекалка d8+, Знание: Внешние планы d6+ или Знание: Внутренние планы d6+*

Вы всегда отлично чувствовали, где ближайший портал и куда он ведет. Но это бесполезно, если для его активации требуется специальный ключ.

Теперь это не проблема! При успешной проверке *Смекалки* вы можете определить, какой ключ необходим для активации портала. Это может быть подсвечник в левом кармане, мелодия в голове или зажатый в зубах палец зомби. При провале вторую попытку можно совершить не раньше, чем через 8 часов.

Сексуальный

Требования: *Новичок*

Безымянный определенно владел этой чертой, если вы понимаете, о чем я. Персонаж может не быть красивым, обаятельным или остроумным. Но он странным образом привлекает противоположный пол, и этого у него не отнять. Персонаж получает бонус +2 к Харизме при общении с противоположным полом.

Демоническое происхождение+

Требования: *Ветеран, Тифлинг, Выносливость d10+, Знание: внешние планы d8+, Любое злое мировоззрение*

Пробуждая своё демоническое (или дьявольское) наследие, тифлинг становится воплощением зла. При создании тифлинга игрок должен был выбрать, потомок кого он является: коварного баатецу или кровожадного танар'ри.

+ Танар'ри. Демоны известны своей жестокостью и агрессией, они уважают лишь силу. У вас вырастают острые когти, предоставляя естественное оружие с уроном Сила+d6, а также костяные наросты появляются по всему вашему телу. Невероятная живучесть позволяет потомку танар'ри потратить фишку, чтобы получить быструю регенерацию на два раунда. Ранения, исцеленные таким образом, переводятся в уровни усталости от голода.

+ Баатецу. Дьяволы — жестокие обманщики и составители коварных договоров. От них тифлинг наследует способность понимать и говорить на любом языке, а также приобретает дьявольскую привлекательность, дающую +1 к харизме. Штраф -2 за использование расовой силы Тьма пропадает, и, потратив фишку, вы можете использовать заклинание Телепортация с автоматическим успехом (см. стр. 121 Дневника Авантюриста). Дистанция телепорта равна Смекалке*3.

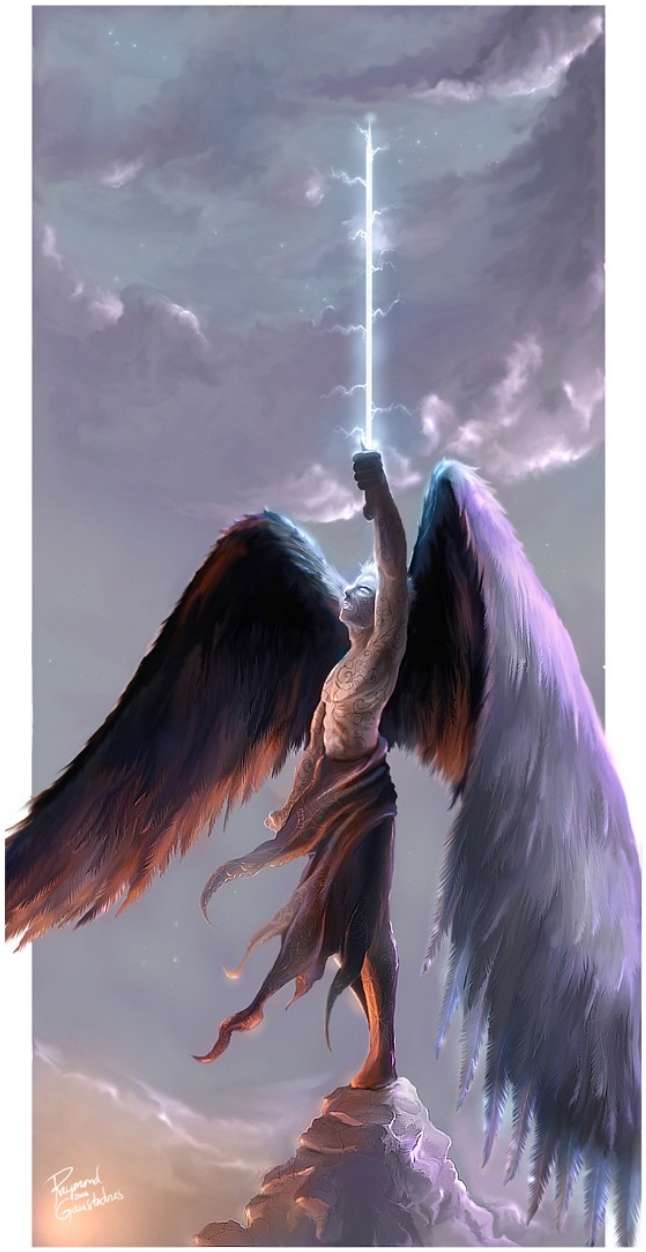
Также вы робретаете 2 ед. брони против атак и эффектов, основанных на кислоте, огне или холоде, а ваша расовая устойчивость к условиям окружающей среды усиливается до +4. Считается, что такая броня покрывает всю поверхность тела. Также ваша продолжительность жизни увеличивается до 300 лет.

Небесный предок+

Требования: *Ветеран, Аазимар, Выносливость d10+, Совершить великую добродетель*

Ваша кровь небожителя сильна в вас, как никогда, пробуждая сверхъестественные способности небесного предка. За вашей спиной возникают планарные крылья, дающие вам способность к полету. Крылья способны удерживать вас в воздухе, поэтому вы не обязаны приземляться конце каждого передвижения. Травмы корпуса повреждают крылья, что лишает вас способности к полету, пока травмы не будут исцелены.

Также вы приобретаете 2 ед. брони против атак и эффектов, основанных на электричестве, некротике или холоде, а ваша продолжительность жизни увеличивается до 300 лет. Считается, что такая броня покрывает всю поверхность тела.



Стихийное происхождение+

Требования: *Закаленный, Генази, Выносливость d8+*

Всё сильнее развивая потенциал, даруемый элементальным предком, вы расширяете свои возможности по управлению силой, сокрытой в вашем теле. Пул пунктов силы у вашего врожденного «Управления Элементами» вырастает до 15 очков, а скорость их восстановления увеличивается до 1 пункта каждые 30 минут.

Стихийное воплощение+

Требования: *Закаленный, Генази, Характер d8+*

Всё сильнее развивая потенциал, даруемый элементальным предком, вы пробуждаете новое стихийное воплощение, открыв для себя могущество дополнительной стихии. Вы можете выбрать еще одну стихию, отличную от той, от которой вы произошли (Земля, воздух, вода или огонь), получая все бонусы воплощения.

Единовременно вы можете представлять только один элемент, затрачивая на смену воплощения 5 минут медитации. Ваше врожденное «Управление Элементами» распространяется только на ту стихию, которую вы представляете в данный момент. Эту черту можно брать несколько раз, каждый раз выбирая новую стихию.

Профессиональные черты

Эти черты дополняют список профессиональных черт, данных в базовой книге Дневника Авантюриста.

Воин Порядка

Требования: *Новичок, Мистический дар (Чудеса), Вера d6+, Характер d8+, Любое упорядоченное мировоззрение*

Потратив действие, жрец или иной священнослужитель может обратить силы Механуса против воплощений хаоса: слаадов, аберраций и хаотичных персонажей с Мистическим даром. Сокрушение хаоса применяется как молитва новичка, радиус действия равен Характеру персонажа. Существа хаоса, попавшие в радиус действия силы, и являющиеся дикими картами проводят встречную проверку Характера против результата Веры, и при провале получают одно ранение. Статисты при провале Характера оказываются в шоке, 1 – полное уничтожение.

Также Воин Порядка получает +2 к урону против аберраций и слаадов.

Воин Хаоса

Требования: *Новичок, Мистический дар (Чудеса), Вера d6+, Характер d8+, Любое хаотичное мировоззрение*

Потратив действие, жрец или иной священнослужитель может обратить силы Лимбо против воплощений порядка: модронов, конструктов, големов, а также упорядоченных персонажей с Мистическим даром. Сокрушение порядка применяется как молитва новичка, радиус действия равен Характеру персонажа и требует стандартной проверки Веры. Существа порядка, попавшие в радиус действия силы, и являющиеся дикими картами проводят встречную проверку Характера против результата Веры, и при провале получают одно ранение. Статисты при провале Характера оказываются в шоке, 1 – полное уничтожение.

Также Воин Хаоса получает +2 к урону против механизмов.

Сорвиголова

Требования: *Новичок, Ловкость d8+, Смекалка d6+, Драка d8+*

Сорвиголовы – хитрые наглецы, использующие любые возможности и грязные трюки, чтобы победить противника. Возможно, вы не отличаетесь силой, но вы точно знаете, как ударить в самое больное место.

Когда вы экипированы легким оружием (каждое весом не более 2 кг) и на вас надета легкая броня (весом не более 10 кг), при использовании навыка *Драка* вы прибавляете к урону от оружия не значение вашей *Силы*, а значение *Смекалки* (только если Смекалка выше значения Силы).

Щитоносец

Требования: *Новичок, Сила d8+, Выносливость d6+, Драка d8+*

Щит – прекрасный способ защитить себя и своих товарищей. Но некоторые бойцы достигли настолько

виртуозного владения щитом, что способны использовать его в нападении. Если перед атакой вы преодолели хотя бы 6 клеток и экипированы щитом, вы наносите урон щитом и получаете бонус +4 к урону, толкая цель на одну клетку.
+ Баклер Сила+d6
+ Средний щит Сила+d8
+ Большой щит Сила+d10

Алхимия

Требования: *Новичок, Смекалка d8+, Знание: Алхимия d6+*

Навык: *Знание: Алхимия (Смекалка)*
Начальные пункты силы: 10 + 1/3 часа
Начальные силы: 4 + 1 за каждое повышение
Для приготовления каждого зелья вы должны иметь специальный сосуд, стоимостью 50 медных монет и достаточное количество пунктов силы, чтобы применить заклинание, эффект которого вы собираетесь придать зелью. Сварив зелье, вы тратите пункты силы, которые не будут восстанавливаться до тех пор, пока это зелье не будет использовано или потеряно. Сложность изготовления зелья зависит от ранга заклинания, требуемое для его применения. Заклинания новичка имеют сложность d4, закаленного d6 и так далее, вплоть до Легендарных заклинаний сложности d12. Чтобы использовать зелье (выпить или бросить в противника), понадобится стандартное действие. Атакующие зелья (Такие, как *Стрела, Ужас* или *Взрыв*) требуют успешной проверки навыка *Метания*. Алхимикам недоступна черта «Иссушение духа».

Пример: Алхимик с 10 пунктами силы желает сварить зелье Доспеха. Это действие потребует от него 2 пунктов силы и проверки Знания: Алхимия сложности 4 и пять минут игрового времени. У него останется 8 пунктов силы, которые не восстановятся до тех пор, пока Зелье Доспеха не будет использовано (не важно кем), или не будет уничтожено. Эффект от зелья будет длиться 3 раунда, и будет предоставлять персонажу 2 ед. брони (4 при подъеме).

Зелье Исцеления использует проверку навыка Знание: Алхимия при использовании. То есть Исцеляющее Зелье с результатом проверки навыка 5 вылечит одно ранение, но будет бесполезно при использовании более раненным персонажем.

Бард

Требования: *Новичок, Характер d8, Убеждение d8, Провокация d6, Внимание d6, Уличное чутье d4*

Навык: Исполнение *(Характер)*
Инструмент: Музыкальный инструмент
Начальные песни: 3 + 1 за каждый ранг

Играя на музыкальных инструментах, некоторые способны мистическим образом влиять на союзников, вселяя в сердца одних отвагу, а в души других безысходность. Положительные и отрицательные эффекты, которые может оказать бард, воздействуют только на персонажей, способных его услышать.

Когда бард начинает исполнение песни, он не может больше совершать никаких действий, кроме свободных. Эффект песни определяется в конце исполнения, когда совершается проверка Исполнения (или встречная проверка Исполнения против Характера/Смекалки жертвы). Единица на основной кости (независимо от результата на диком кубике) означает автоматический провал бардовской песни.

Колыбельная
Ранг: Новичок
Исполнение: 2 раунда, встречная проверка против Характера жертвы.

Бард исполняет монотонную заунывную мелодию, которая усыпит любого, против кого она направлена. Бард сам выбирает цели колыбельной. Провалившие проверку Характера получают штраф -2 к проверкам навыков, требующим концентрации (Включая Стрельбу, Провокацию и Внимание) на 3 раунда. При подъеме штраф возрастает до -4.

Подъем при проверке характера жертвы вызывает у неё выброс адреналина: +2 ко всем проверкам на следующий ход.

Реквием
Ранг: Закаленный
Исполнение: 2 раунда, встречная проверка Исполнения -2 против Характера

Бард исполняет погребальную песню, полную скорби и страданий. Бард сам выбирает цели реквиема. Провалившие проверку Характера получают штраф -2 на все действия на один раунд. Те, кто провалил встречную проверку с подъемом, оказываются в шоке от переполняющего их горя.

Бравада
Ранг: Новичок
Исполнение: 1 полный раунд

Бард воодушевляет союзников, выкрикивая непристойности и смеясь над врагом. Успех в исполнении Бравады гарантирует всем союзникам бонус +1 к проверкам *Драки* и *урона* в ближнем бою на один раунд. Каждый подъем усиливает бонус на дополнительные +1 к *Драке* и урона в ближнем бою.

Провал означает, что бард сказал какую-то глупость невпопад, что смущает союзников, налагая на них аналогичные штрафы.

Походная песня
Ранг: Новичок
Исполнение: 5 минут

Походная песня всегда помогает в тяготах длинного пути, полного трудностей. Каждый успех и подъем обеспечивает бонус +1 к проверкам усталости, вызванным голодом, жаждой, недосыпанием или суровыми погодными условиями.

Провал означает, что Бард постоянно сбивался и так и не смог создать атмосферу похода. Это налагает штраф -2 на аналогичные проверки усталости.

Баллада
Ранг: Новичок
Исполнение: 1 час

Хорошей музыке люди всегда рады, и обычно не жалеют денег, чтобы поддержать уличного музыканта. Остановившись в любом месте, где есть люди, хороший бард может собрать кругленькую сумму. Перед тем, как петь балладу в незнакомом городе, совершите проверку Уличного Чутья, чтобы найти наиболее удачное место. Каждый успех добавит дополнительные 1d10 медных в вашу копилку. При проверке Исполнения каждый подъем добавит дополнительные 1d10 медных к результату.

Деревня: 1d10 медных

Город: 2d10 медных

Праздник: +2d10 медных

Проверку вырученных денег нельзя перебросить использованием фишки, но на неё действует правило взрывных бросков. Балладу нельзя исполнять чаще, чем раз в 24 часа.

Провал означает, что бард отвратительно пел и раздражал всех прохожих. Возможно, особо ответственные даже вызвали стражу или сами прогнали его с кулаками. Главное, что в этом месте ему больше не дадут денег.

Дружеская песня
Ранг: Новичок
Исполнение: 5 минут
Как уже сказано ранее, люди любят хороших музыкантов. Исполненная к месту хорошая песня разрядит обстановку и поднимет всем настроение. Успешно исполненная дружеская песня улучшает отношение к барду всех присутствующих (см. страницу 28 Дневника Авантюриста) на одну ступень, подъем — на две ступени.

Самое главное, найти благодарных слушателей и правильно подгадать время и место. Петь песни на похоронах, чтобы подружиться с внуком покойной — не лучшая идея.

[Враждебность => Несговорчивость => Безразличие => Дружелюбие => Желание помочь]

Провал ухудшает отношение слушателей к барду, но не ниже Несговорчивости.

Вдохновение

Требования: *Новичок, Бард, Исполнение d6*

Красивого певца и слушать приятно. Бард прибавляет свою Харизму ко всем проверкам бардовской песни.

Заклинания

Дышать субстанцией
Дистанция: прикосновение
Пункты силы: 1
Длительность: 1 час (1/час)
Позволяет дышать субстанциями, обычно не подходящими для этого. Подходит почти всё: вода, песок, камни и даже пепел. Лед будет восприниматься, как холодный воздух, а лава – обжигающе горячий. Дышать вакуумом с помощью этого заклинания не получится. Можно выбрать до 5 дополнительных целей, потратив на них соответственное количество пунктов силы.

Защита от энергии
Дистанция: прикосновение
Пункты силы: 1
Длительность: 1 час (1/час)
Защищает цель от выбранного типа энергии, прибавляя ему 4 ед. брони, действующей только от выбранной энергии. Можно накладывать несколько защит от энергии, каждый раз выбирая другой тип энергии. Список энергий, от которых может защитить это заклинание: огонь, кислота, холод, электричество, некротика, излучение. Можно выбрать до 5 дополнительных целей, потратив на них соответственное количество пунктов силы.

Создать пузырь
Дистанция: прикосновение
Пункты силы: 3/6
Длительность: 1 час (3 или 6/1 час)
Создает вокруг заклинателя пузырь с чистым воздухом, радиус которого равен его смекалке. Пузырь держит форму, отталкивая любую жидкую, полужидкую или газообразную субстанцию (воду, грязь, туман), но пропуская твердые вещества. Чтобы заклинание действовало на твердую материю, можно потратить удвоенное количество пунктов силы. Пузырь остается на месте, где его призвали, пока не закончится время действия заклинания. Любые существа, которые захотят проникнуть в пузырь или выйти из него вольны это сделать – на них ограничение отталкивания не действуют.

Если пузырь создается в любой среде, отличной от чистого воздуха (вода, грязь, туман, вакуум), то находящиеся в нем существа способны спокойно стоять на внутренней стороне пузыря. В газообразной среде пузырь начнет медленно опускаться под воздействием сил гравитации.

Пройти через субстанцию
Дистанция: прикосновение
Пункты силы: 2
Длительность: 1 час (2/час)
Позволяет проходить сквозь любые твердые вещества. Через скалы, грязь, металл и прочие твердые вещества цель заклинания передвигается со скоростью своего шага, самостоятельно выбирая направление движения. Также позволяет свободно ориентироваться в субстанции на расстоянии характера. Магические и силовые поля, кристаллы плана Минералов, некротические сплетения плана Пыли всё еще непреодолимы. В твердых средах ближние атаки проводятся со штрафом -2, дальнобойные проводить невозможно.
Можно выбрать до 5 дополнительных целей, потратив на них соответственное количество пунктов силы.

Щит Хаоса

Требования: Дикий Маг
Дистанция: Сам заклинатель
Пункты силы: 2/4
Длительность: 10 минут

Щит хаоса увеличивает шанс для дикого мага получить нужный эффект, когда наступает дикая волна. К результату броска d100, определяющего эффект Дикой Волны прибавляется 15. Если затратить удвоенное количество пунктов силы, то к результату броска прибавляется 25, а не 15.

Безрассудный двеомер Нагала

Требования: Дикий Маг
Дистанция: Особая
Пункты силы: 0
Длительность: Особая

Это заклинание - высшее и последнее средство дикого мага. Прочитав его, маг высвобождает внезапный поток дикой магической энергии в надежде обуздать и сформировать ее в нужное ему заклинание. Надежды обычно не оправдываются, но в процессе что-нибудь практически всегда случается.

Чтобы воспользоваться Безрассудным двеомером Нагала, нужно просто его произнести, а потом выбрать любое заклинание из списка известных. Происходит прорыв магической энергии, которую дикий маг пытается претворить в нужную форму. Настоящий эффект заклинания определяется по броску кости d100.

Так как высвобождение энергии определяет маг, его бросок *Магии* добавляется к броску кости. Если результат успешен, маг получает нужный эффект. Но в большинстве случаев эффект бывает полностью неожиданным. Результат может быть благотворным для мага или полностью разрушительным; это риск, который маг берет на себя, когда читает Безрассудный двеомер Нагала.

Левитация

Дистанция: прикосновение
Пункты силы: 3/6
Длительность: 3 раунда (3/5 минут)
Это заклинание позволяет персонажу летать на количество клеток, соответствующее его шагу. В конце каждого передвижения вы должны приземлиться, но если в конце перемещения вы не оказались на твердой поверхности, вы медленно опускаетесь на землю и не получаете урона от падения. Можно удвоить шаг, потратив дополнительное количество пунктов силы. Можно выбрать до 5 дополнительных целей, потратив на них соответственное количество пунктов силы.

Призванное оружие

Ранг: Новичок
Пункты силы: 2
Дистанция: Касание
Длительность: 3 раунда (1/3 раунда)

Аспекты: Огненный, ледяной, электрический клинок или клинок, сотканный из света или тьмы.

Эта сила позволяет призывать оружие в руке заклинателя, сформированное из выбранной стихии. Для вызова доступно любое оружие, которое известно заклинателю. При попадании оружие наносит стандартное повреждение оружия этого типа, а также провоцирует срабатывания аспекта выбранной стихии (Поджигание для огненного оружия, замерзание для ледяного, ББ для светового).

Применение этой силы считается выхватыванием оружия. Оружие при попытке передать его кому-либо другому растворяется в воздухе.

Цепь Случайностей

Ранг: Ветеран
Дистанция: Прикосновение
Пункты силы: 10
Длительность: 24 часа

При использовании этой силы на цель накладывается поле, поглощающее накладываемые на него заклинания. В течение трех раундов на неё можно накладывать любые заклинания, которые впоследствии смогут быть активированы. Условия активации довольно разнообразны - от получения ранения до обнаружения противников. После того, как выполняется это условие, заклинания, которые связаны с Цепью Случайностей, читаются автоматически без возможности подъема. Это не требует никаких дополнительных действий со стороны заклинателя, все будет сделано моментально и автоматически.

Тотемная Броня

Ранг: Ветеран
Пункты силы: 4
Дистанция: Прикосновение
Длительность: 3 раунда (2/раунд)

Аспекты: Дух Медведя, Газели, Гиены
Это заклинание – олицетворение благосклонности духов природы. При его прочтении вокруг цели возникает духовная оболочка в виде выбранного духа-зверя. Кроме дополнительных способностей, тотемная броня предохраняет цель от получения ранений, развеиваясь, как только цель должна получить ранение, поглощая все повреждения и выводя цель из шока. При наложении тотемной брони бонус к стойкости от доспехов перестает учитываться.

Дух Медведя: +3 стойкости, Физическая Сила становится не менее d10, Естественное оружие: Когти Сила+d8.
Дух Газели: Стойкость +2, +2 к шагу, бег на d10

Дух Угря: Стойкость +2, Дыхание под водой, +3 кости плавания

Сфера Неуязвимости

Ранг: Ветеран
Дистанция: Прикосновение
Пункты силы: 5
Длительность: 3 раунда.
Когда заклинание прочитано, оно создает мерцающую радужную сферу вокруг цели, что дает полную неуязвимость для любого оружия, заклинаний и любых иных вредоносных эффектов. Также это заклинание развеивает все негативные магические эффекты, наложенные на цель. Это заклинание невероятно мощное, хотя имеет очень короткую длительность, это делает его полезным лишь в гуще сражения.

Таблица эффектов дикой волны

Выпавшее число	Дикая Волна / Хаотическая отдача
1	Провал. Заклинатель загорается желто-зеленым пламенем, наносящим 2d10 урона каждый раунд, пока заклинатель не выкинет 1 или 2 на d6. Обычным способом огонь потушить невозможно.
2	Провал. От заклинателя расходится ударная волна, сбивающая всех с ног в радиусе 10 клеток включая его самого.
3	Провал. Вокруг заклинателя появляются белки.
4	Провал. Заклинатель весь чешется, получая уровень усталости 1.
5	Провал. Заклинатель мерцает, становясь отличной мишенью. +2 к проверкам стрельбы и метания против заклинателя.
6	Провал. Взрывается огненный шар, центрированный на заклинателе. 3d6 урона в большом шаблоне.
7	Провал. Пол заклинателя изменяется навсегда.
8	Провал. Заклинатель получает ранение, его внутренности меняются местами.
9	Провал. Вокруг заклинателя возникает столб пламени, наносящий 3d10 урона всем, кто подойдет слишком близко.
10	Провал. Создает радужный взрыв, с центром на заклинателе. 2d6 урона в среднем шаблоне.
11	Провал. Заклинание «Путы» со сложностью 6, заклинатель - в центре.
12	Провал. Заклинание «Замедление» со сложностью 4, объект заклинания - в центре.
13	Провал. Объект заклинания превращен в волка на 2d6 раундов, без спасброска
14	Провал. На заклинателя выливается особо огнеопасное масло, которое загорается при малейшей искре.
15	Провал. Цель получает 2 действия за раунд и имеет удвоенный шаг.
16	Провал. Заклинатель превращен в белку.
17	Провал. Все золото заклинателя уничтожается. На остальные металлы это не распространяется.
18	Успех. У заклинателя в желудке появляются тараканы, которые с ожесточением начинают искать выход. Заклинатель в шоке 2d4 раунда, пока тараканы не вырвутся наружу.
19	Провал. Срабатывает заклинание Солнечного пламени, заклинатель в центре. Наносит 3d10 урона любой нежити в большом шаблоне.
20	Успех. Скорость передвижения объекта заклинания падает до половины значения шага
21	Провал. Заклинатель начинает неудержимо блевать 1d4 раунда
22	Провал. Заклинатель в шоке. Он забывает любые языки и наречия. Он способен общаться только ребусами-голограммами, возникающими у него над головой. Заклинание «Снять проклятие» или рассеивание чар аннулируют эффект без шанса на провал.
23	Провал. Срабатывает заклинание «Ужас» с заклинателем в центре
24	Бросьте кубик еще дважды. Оба эффекта будут применены.
25	Провал. Заклинатель обладает «Истинным зрением».
26	Провал. Объект заклинания окружается Сферой Неуязвимости на три раунда.
27	Провал. Тишина 15 футов в радиусе вокруг заклинателя.
28	Провал. Конечности заклинателя удлиняются в 2 раза. Заклинание «Снять проклятие» или рассеивание чар аннулируют эффект без шанса на провал.
29	Провал. Цель заклинания становится невидимой. Обнаружить её возможно, если провести проверку внимания со штрафом -4
30	Провал. Фейерверк искр!
31	Успех. Заклинатель становится объектом заклинания.
32	Провал. Заклинатель становится невидим. Обнаружить его возможно, если

	провести проверку внимания со штрафом -4
33	Провал. Бабочки и пузыри из рук заклинателя.
34	Успех. Заклинателя окружают птицы.
35	Провал. Огненный шар с центром на заклинателе. Однако он не наносит повреждений.
36	Провал. У заклинателя в руках появляются драгоценные камни.
37	Провал. Звучит боевая музыка.
38	Провал. Заклинатель получает астральные крылья. Крылья не способны взаимодействовать с окружением или поднять заклинателя в воздух. Они являются источником слабого света. Развеять магию аннулирует эффект без шанса на провал.
39	Провал. Заклинатель посылает огненный шар в направлении объекта заклинания. 3d6 урона в большом шаблоне
40	Успех. Изменяется пространство вокруг цели.
41	Провал. Заклинатель получает случайное сокровище.
42	Успех. Заклинатель готовится к бою, +2 к защите до начала следующего хода.
43	Провал. Заклинатель навсегда становится на 30 см. выше (его вещи НЕ меняют размера)
44	Провал. Цель навсегда становится на 30 см. выше (его вещи НЕ меняют размера)
45	Провал. Заклинатель и цель меняются телами. Снятие проклятия или рассеивание магии легко аннулируют эффект без шанса на провал
46	Провал. Материализуются и оживают все рисунки/чертежи в радиусе 100 метров.
47	Провал. Заклинатель превращается в волка (заклинание полиморфа) на 2d6 часов, без спасброска
48	Успех. Цель превращается в сундук со всем снаряжением внутри.
49	Провал. Пункты силы заклинателя полностью восстанавливаются и он делает проверку естественного выздоровления.
50	Провал. В точке заклинания вызываются враждебные монстры.
51	Успех. Начинает идти снег, если действие происходит в помещении - перебросить.
52	Успех. Очень громкий звук. Цель заклинания совершает спасбросок Характера, или замирает в шоке без возможности даже совершить шаг.
53	Провал. Цель исцеляет одно ранение.
54	Провал. Вызывается могучий демон и атакует цель. Демон враждебен даже к заклинателю, и будет существовать пока его не победят
55	Провал. Звучит визжащий звук.
56	В момент сотворения ничего не происходит, а следующий раунд заклинатель заканчивает произнесение заклинания.
57	Заклинание пропадает, но со странным визуальным эффектом в процессе
58	Успех. На ближайшей плоской поверхности (стена, книга, могильная плита) появляется магическое лицо с ограниченными способностями к прорицанию судьбы тех, с кем оно говорит. Если вокруг нет подходящих поверхностей, бросок повторяется.
59	Провал. Все оружие вокруг заклинателя начинает пылать, приобретая +2 урон и шанс зажигания
60	Успех. Против заклинания невозможны спасброски.
61	Провал. Сложность проверки Характера 6, или цель становится сделанной из чистого льда вместе со всем снаряжением, мгновенно умирая. Ледяная статуя растает в как обычный лед в зависимости от температуры окружения
62	Провал. Заклинатель выделяет слизь. Она неприятно пахнет, но безвредна.
63	Сделайте 4 броска. Все эффекты происходят.
64	Провал. Цель попадает под действие заклинания "Замедление", сложность проверки Характера 6
65	Вместо выбранного заклинания срабатывает другое случайное заклинание того же уровня.

66	Провал. Цель получает "Удар молнии". 4d6 урона с ББ2 и цель делает проверку Выносливости. При провале Защита цели снижается на 2
67	Успех. Цель вырастает на 2 размера, получая бонус +2 к стойкости.
68	Успех. Цель теряет возможность говорить, и все попытки извлечь звук сводятся к мяуканью котенка. Сложность проверки Характера 12-1 за каждый бросок. Бросок можно совершить в момент наложения эффекта, а также каждый час, пока эффект действует.
69	Успех. Волосы заклинателя превращаются в астральный огонь. Он не обжигает, его невозможно затушить. Огненные волосы являются источником света, подобно факелу. Цвет пламени определяется игроком один раз, и его невозможно изменить.
70	Успех. Заклинатель ослабляется, нанося только половину повреждений в следующем раунде и получая штраф ко всем броскам -2 на следующие 24 часа.
71	Провал. Кожа заклинателя изменяется. Бросьте d8 чтобы определить новый материал: 1 – Лишается кожи (Стойкость -2, штраф -3 на все броски из-за невыносимой боли. Заклинателю наносится ранение. Это ранение можно исцелить только естественным выздоровлением или Великим Исцелением.) 2 – Кожа-кактус (Стойкость -1, уязвимость физическому урону 1) 3 – Грубая ткань, глаза-пуговицы (Стойкость -1, уязвимость к огню 2) 4 – Змеиная кожа, глаза змеи. Более ничего не меняется. 5 – Кожа порастает густым мехом. 6 – Древесная кора (Стойкость +1, уязвимость к огню 1) 7 – Металл (Стойкость +2, уязвимость кислоте и электричеству 1) 8 – Алмаз (Стойкость +2)
72	Провал. Сложность проверки Характера 6, или цель становится сделанной из камня со всем снаряжением. Заклинания типа рассеять магию аннулирует этот эффект.
73	Провал. Заклинатель восстанавливает все пункты силы.
74	Успех. Заклинатель исцеляет одно ранение и одно увечье.
75	Успех. У цели начинается головокружение, проверки, требующие концентрации совершаются со штрафом -2
76	Провал. "Огонь солнца" с центром на цели, 3d10 урона любой нежити. На заклинателя не действует.
77	Провал. Руки заклинателя превращаются в щупальца на 2d10 часов. Спасбросок Характера 8 возможен только в момент срабатывания эффекта. Щупальца обладают досягаемостью 2 и уроном 1d8+1 каждое и используют драку d10.
78	Успех. Сложность проверки Характера 4, при провале цель ослеплена, получая -6 к проверкам, связанным со зрением и -2 защиты.
79	Успех. Сложность проверки Характера 4, при провале цель очарована, становясь слугой заклинателя на 2d6 часов.
80	Успех. Вызывается стая диких мартышек.
81	Успех. Время искажается. Передвижение цели замедляется до 1 клетки на 3 раунда. Защита снижается на 6.
82	Провал. Цель получает случайное сокровище.
83	Провал. Цель превращается в белку на 2d6 часов, без спасброска
84	Провал. Тишина 15 футов в радиусе вокруг цели.
85	Провал. Пол цели изменен!
86	Успех. Фальшивый взрыв (безвредный) вокруг цели.
87	Провал. Ядовитое облако с центром на цели.
88	Провал. С небес на цель падает корова!!! Если действие происходит в помещении, перекиньте бросок.
89	Успех. Вокруг заклинателя в радиусе 10 метров создается зона дикой магии, искажающей любые заклинания из любых источников, будто те вызвали дикую волну.
90	Успех. Заклинание действует в радиусе 30 клеток вокруг цели.

91	Провал. У цели начинается чесотка, налагая один уровень усталости
92	Провал. Заклинатель становится невероятно крепким, его тело покрывается силовыми линиями. Навсегда. Ему невозможно нанести ранение, дважды введя в состояние шока.
93	Провал. Вызывается Катаклизм: землетрясение, ураганы и крупный град длятся 1d4 раундов. Все совершают три проверки ловкости каждый раунд, пока катаклизм не закончится. При провале первой проверки цель сбивается с ног. При провале второй проверки ураган поднимает цель на высоту 10 метров и бросает на землю. При провале третьей цель получает 3d4 урона от града (без взрывов).
94	Провал. Заклинатель получает 2 действия за раунд и имеет удвоенный шаг на 5 минут.
95	Успех. Все золото цели уничтожено.
96	Успех. Заклинание срабатывает с двойным эффектом.
97	Успех. Заклинание срабатывает, -4 к спасброску цели.
98	Успех. Цвет кожи цели изменен
99	Успех. Оглушительный звон. Разбивает всё стекло (включая магическое) в радиусе 100 метров, а также наделяет всех живых существ изъяном «Тугой на ухо (крупный)» на 24 часа.
100	Успех. Заклинание срабатывает нормально.

Чары на экипировку

Цены указаны в медных монетах.

1 золото = 10 серебра

1 серебро = 100 медных

Магическое оружие **+400/+5,000/+50,000 к цене** **Оружие, боезапас: Любое** Часто чародеи наделяют оружие магическими свойствами, увеличивая их остроту и долговечность. Также магическое оружие позволяет ранить магических существ. +1 / +2 / +3 к проверкам урона от оружия.	**Волшебные доспехи** **+300/+4,500/+45,000 к цене** **Доспехи: Только на корпус** Часто чародеи наделяют экипировку магическими свойствами, повышая их крепость, надежность и защитные свойства. +1 / +2 / +3 к Стойкости от надетых доспехов.
[Берсерка] 500 меди **Аксессуар: Кольцо, серьга, амулет, глаз** **Активация: Свободное действие** При использовании вводит персонажа в состояние берсерка на три раунда. Это понижает Защиту на 2, но добавляет +2 к проверкам Драки, физической Силы, Урона в бою и Стойкости. Он игнорирует штрафы за ранения, но не способен на действия, требующие концентрации.	**[Гидры] +2500 к цене** **Доспехи: Торс, пояс, перчатки, ботинки, протез** Когда за одно попадание персонажу наносится хотя бы одно ранение, ему предоставляется шанс сразу же исцелить не более одного ранения посредством *Естественного Выздоровления*. *«Его доспех был изрублен в кашу, но под зияющими отверстиями вместо ран была лишь здоровая кожа»*
[Хищника] 600 меди **Аксессуар: Кольцо, серьга, амулет, глаз** **Активация: Стандартное действие** При использовании персонаж узнает о местонахождении всех материальных существ в радиусе 20 метров (10 клеток), невзирая на невидимость, маскировку или покров. Эффект длится один раунд.	**[Кровавых нитей] +1,000 к цене** **Доспехи: Ткань, кожа, кольчуга, латы (тело).** Доспехи кровавых нитей повышают Стойкость персонажа за каждое нанесенное ему ранение, вплоть до +3 при трех ранениях. *«Доспех будто питался мой кровью, становясь всё крепче с каждой каплей»*
[Элементальный] +1,000 к цене **Оружие: любое** **Активация: Свободное действие** При активации оружие наносит урон определенной энергией, активируя один эффект от аспекта: огонь, кислота, холод, электричество, звук, некротика или излучение. **+ Огонь**: Поджигание, ББ 2 **+ Кислота**: Последовательное увеличение урона, если не смывать кислоту (первая атака +1 к урону, вторая +2 и т.д.) **+ Холод:** Атаки снижают скорость движения **+ Электричество:** Атаки снижают Защиту цели на 2. ББ 2. **+ Некротика:** Атаки вызывают усталость. У диких карт – потерю повышений на 3 раунда. **+ Излучение:** ББ 4, дополнительные урон Нежити d6	**[Пиявки]** **+400/+3,000/+20,000 к цене** **Оружие: Любое не дробящее ближнего боя** При нанесении ранения противнику персонаж восстанавливает 1/2/3 пункта силы. *«Я своими глазами видел, как с каждым ударом клинок забирал кусочек моей души»*

[Легкий, как перышко] +100/+300/+600 к цене **Любой предмет** Уменьшает вес предмета на 25%/50%/75%	**[Фазирования] 10 меди за стрелу** **Оружие: Стрелы, болты** Дистанционные атаки игнорируют любое укрытие и погодные условия, ББ2.
[Защиты от] **+300 к цене. За каждую дополнительную стихию * количество защит от стихий** **Аксессуар, доспехи.** Предоставляет 2 дополнительных пункта брони, защищающей от определенной энергии: огонь, кислота, холод, электричество, звук, некротика или излучение.	**[Цепей] 650 меди** **Доспехи: Наручи. Аксессуар: кольцо.** **Активизация: Стандартное действие** При использовании из предмета с силой вылетают цепи, осуществляя проверку захвата 1d8+2 против Ловкости или Силы цели.
[Свободы] 1,500 меди **Аксессуар. Доспехи: плащ, пояс, перчатки.** Предоставляет бонус +2 ко всем проверкам сопротивлению захвату, удержанию и замедлению.	**[Абсолютной Свободы] 50,000 меди** **Аксессуар. Доспехи: плащ, пояс, перчатки.** Никакое магическое воздействие не способно понизить скорость персонажа ниже его стандартной скорости.
[Карачевый] Специальная **Оружие: Мечи** Карач – особый материал, сформированный кузнецами-чародеями гитзераев из сырого Хаоса Лимбо. Он способен менять форму, плотность и твердость по желанию владельца. Сила каррачевого меча зависит от Характера владельца. • Смена формы (нож, короткий меч, длинный меч, двуручник) требует проверки Характера Сила клинка зависит от Характера владельца • d8: +1 к драке, +1 к урону • d10: +2 к драке, +2 к урону • d12: +3 к драке, +3 к урону	**[Серебряный] Специальная** **Оружие: Мечи** Серебряные мечи – вершина мастерства кузнецов-чародеев гитьянки. Это оружие напоминает столб жидкого серебра, меняющего форму в руках владельца, подстраиваясь под идеальный баланс для него. Такие клинки одновременно существуют и в Астрале. • +2 к драке, +2 к урону • Способность атаковать неосязаемых, фазированных и невосприимчивых к оружию противников. • Гитьянки считают, что владеть серебряными мечами только их рыцари, поэтому вы получаете черту «Расовый враг: Гитьянки».
Ягоды Велокс 300 меди В мультивселенной существуют невообразимо холодные места, где само пламя способно замерзнуть. Чтобы согреться в них, мироходцы используют единственное средство – эти ягоды. Они растут в самых голодных областях Кании, восьмого круга Баатора, собирая и аккумулируя любое тепло. Если раздавить пару ягод, то образуется достаточное количество тепла, чтобы даже в самых экстремальных условиях костер прогорел 6 часов. Чем больше ягод раздавить, тем больше тепла выделится.	**Бутылизированный Хаос 1,000 меди** Лимбо – бесконечно меняющаяся круговерть сырого хаоса, готового принять любую форму, которую сможет ему навязать достаточно могущественное существо. Используя силу воли, опытные искатели приключений способны придать почти любую форму жидкому Хаосу, залитому в эту бутылку. В зависимости от плотности, масса, которую можно сформировать – от 0.5 до 5 кг. Чем сложнее состав и форма предмета, тем сложнее его сформировать.
Чара капли крови 50 меди Этот маленький и гладкий комочек засохшей крови смахивает на жемчужину. Такие чары пользуются большой популярностью в Сигиле, так как дешевы в изготовлении и надежны в использовании. Если положить её под язык, чара ускоряет свертывание крови и ускоряет восстановление поврежденных тканей. При успешной проверке *Выносливости* использующий исцеляет одно ранение.	**Чара мухи кровососа 2,000 меди** Такие мухи крайне ценятся в Сигиле, так как способны сохранять целебные свойства зачарованной крови даже после того, как их высушили. Если проглотить такую муху, чара быстро всасывается в организм, проникая прямо в сердце, мгновенно исцеляя одно ранение.

Татуировки Фелла 500 меди/Специально Магические татуировки способны усиливать характеристики их носителя. Если же вы пожелаете избавиться от неё, то придется отрезать её вместе с куском кожи. Часто татуировки рассказывают свои уникальные истории, которые, благодаря мастерству Фелла, способны жить своей жизнью. Обыкновенные татуировки увеличивают на одну кость выбранную характеристику (*Ловкость, Смекалку, Характер, Силу или Выносливость*), татуировки-истории же предоставляют ряд уникальных преимуществ. *Можно иметь не более 2 татуировок.*	

Тип	Урон	Вес	Цена	Примечания	Свойства
				Клинковое оужие	Неосновное: штраф за использование в не основной руке -1
Кинжал	Сила+d4	0,5	50	Метательное 4\8\16, Защита +1 (складывается с бонусом от другого оружия), Скрытого ношения -2	Полуторное: если держать в двух руках ББ 1
Метательный нож	Сила+d4	0,3	20	Метательное 3\6\12, Метание +1, Скрытого ношения -2	Защита +: бонус складывается только с бонусом от щита
Короткий меч	Сила+d6	1,5	200	Точное, Неосновное	Дробящее: ББ 1 против легких доспехов
Длинный меч\скимитар	Сила+d8	2	300	Точное, Полуторное	Проникающее: ББ 1 против тяжелых доспехов
Двуручный меч	Сила+d10	5	400	Точное, Двуручное, ББ 1	Тупое: -2 к урону если цель в тяжелых доспехах
Сабля\рапира	Сила+d6	1,5	250	Точное, Защита +1 (складывается с бонусом от другого оружия)	Щит: бонус от щита не прибавляется против пуль
				Топоры и Молоты	Броня: наручи, поножи и шлем стоят по 25 % от стоимости доспеха.
Метательный топор	Сила+d6+1	2	100	Дробящее, Неосновное, Метательное 3\6\12	Скрытое ношение: чтобы обнаружить оружие при обычке, проверка внимания со штрафом 2
Боевой топор	Сила+d8+1	4	200	Дробящее, Полуторное	Точное: прицельная атака со штрафом -4 игнорирует броню цели
Секира	Сила+d12+1	7	400	Дробящее, Двуручное, Защита -1	Сегментированная: игнорируется одна еденица брони если попали с подьемом
Боевой молот	Сила+d8	4	200	Проникающее, Неосновное	
Кувалда	Сила+d10	8	500	Проникающее, Двуручное, Защита -1 , ББ 2	
Кистень	Сила+d8	5	200	Дробящее, Игнорирует бонус к защите от оружия, бонус от щита уменьщается на 1	
				Копья и Пики	
Посох	Сила+d4	3	50	Досягаемость 1, Защита +1 (складывается с бонусом от другого оружия)	
Копье	Сила+d6	3	100	Досягаемость 1, Защита +1, Полуторное, Метательное 3\6\12	
Алебарда	Сила+d8+1	5	250	Досягаемость 1, ББ 1, Двуручное	
Пика пехотная	Сила+d8	7	400	Досягаемость 2, ББ 2, Двуручное, Защита -1	
Пика кавалерийская	Сила+d8	3	300	Досягаемость 2, ББ 2 при атаке верхом, только для всадника	
Метательное копье	Сила+d6	1	40	Метательное 6\12\24	
				Щиты	
Маленький щит	Сила+d4	2	50	Неосновное, Защита +1, Тупое	
Средний щит	Сила+d6	6	100	Неосновное, Защита +1, Тупое, +2 к броне против метательного или стрелкового оружия	
Ростовой щит	Сила+d6	12	250	Неосновное, Защита +2, Тупое, +4 к броне против метательного или стрелкового оружия	
Тип	**Броня**	**Вес**	**Цена**	**Примечания**	
Кожаный доспех	1	7	100	Легкая броня, закрывает торс, руки, ноги,	
Укрепленный кожаный доспех	2(1)	10	200	Легкая броня, закрывает торс, руки, ноги, Сегментированная	
Кольчуга	2	12	300	Легкая броня , закрывает торс, руки, ноги	
Укрепленная кольчуга	3(1)	15	700	Легкая броня, закрывает торс, руки, ноги, Сегментированная	
Кираса	3	12	800	Тяжелая броня, закрывает торс	
Полный латный доспех	5(1)	25	1500	Тяжелая броня, закрывает торс, руки, ноги, Сегментированная, Кубик ловкости и бега снижается на шаг	